



**PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn MATERI
SISTEM PEMERINTAHAN PUSAT SISWA KELAS IV
SDN DADIREJO 01 PATI**

Oleh

**IKE NURJANAH
NIM 201233264**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2016



**PENERAPAN MODEL *MAKE A MATCH* BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE*
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn MATERI
SISTEM PEMERINTAHAN PUSAT SISWA KELAS IV
SDN DADIREJO 01 PATI**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus Untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh
IKE NURJANAH
NIM 201233264**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2016

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- Keberhasilan adalah sebuah proses. Niatmu adalah awal keberhasilan. Peluh keringatmu adalah penyedapnya. Tetesan airmatamu adalah pewarnanya. Doamu dan doa orang-orang disekitarmu adalah bara yang mematangkannya. Kegagalan di setiap langkahmu adalah pengawetnya. Sabar adalah proses menuju keberhasilan.
- Kebanyakan orang gagal adalah orang yang tak menyadari betapa dekatnya mereka ke titik sukses saat mereka memutuskan untuk menyerah
(Thomas alfa edison)

PERSEMBAHAN


1. Ibu Waginah dan Bapak Sadimin tercinta yang selalu memberikan kasih sayang dan doa.
2. Kakak-kakaku (Endang Setyowati, Siti Sholekhah, Siti Muawanah, Muhammad Ali Fatoni, Muhammad Sholekan)yang selalu memberikan motivasi,kasih sayang, serta doa.
3. Semua Keluarga Besar Pak lek Pasiman, Pak Lek Parsiman, Mas Nano yang selalu memberikan semangat, serta doa.
4. Teman-teman tercintaku (Ana Sholihatin Septiningsih, Mufti Ulya, Khikma Husnia, Tri Lestari, Dyah Ismiyati, Sri Dzulkaidah, Ella Mundriyani) yang selalu ada disaat suka dan duka.
5. Keluarga Besar SDN Dadirejo 01 Margorejo Pati

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh Ike Nurjanah (NIM.201233264) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.


Kudus, April 2016

Pembimbing I



Dr. Sucipto, M.Pd.,Kons
NIS. 0610713020001015


Pembimbing II



Deka Setiawan, S.Pd, M.Pd
NIS. 0610701000001252

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD FKIP UMK



Dr. Murtono, M.Pd
NIP. 196612071992031003

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi oleh Ike Nurjanah (NIM 2012 33 264) ini telah dipertahankan di depan TIM Penguji pada tanggal 14 Mei 2016 sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.


Kudus, Mei 2016

TIM Penguji




Drs. Sucipto, M.Pd.,Kons
NIS. 0610713020001015

(Ketua)



Deka Setiawan, M.Pd.
NIS. 0610701000001252

(Anggota)



Santoso, M.Pd.
NIS. 0610701000001261

(Anggota)



Wawan Shokib Rondli, M.Pd.
NIS. 0610701000001254

(Anggota)

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



Dr. Drs. Slamet Sutomo, M.Pd.
NIP. 19620219198703-1-015

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti sampaikan kehadirat Allah SWT, karena berkat ridlo-Nya dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Penerapan Model *Make A Match* Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Materi Sistem Pemerintahan Pusat Siswa Kelas IV SDN Dadirejo 01 Margorejo Pati”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muria Kudus.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, ucapan terima kasih yang utama penulis sampaikan kepada:

1. Dr. Slamet Utomo, M.Pd, Dekan FKIP yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menjalani pendidikan bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Dr. Murtono, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus yang senantiasa meluangkan waktu memberikan bimbingan, saran serta masukan.
3. Drs. Sucipto, M.Pd., Kons., Dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, dan dukungan dengan penuh ketelitian yang bermanfaat kepada peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Deka Setiawan, S. Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu memberikan bimbingan, saran dan masukan.
5. Semua Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus.
6. Rusito, S.Pd., Kepala Sekolah di SDN Dadirejo 01 Margorejo Pati yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

7. Sri Wahyuni S. Pd. SD., Guru Kelas IV di SDN Dadirejo 01 Pati yang telah membantu dalam proses penelitian ini.
8. Bapak dan Ibu serta semua anggota keluarga yang selalu memberi doa dan dukungan untuk menyelesaikan jenjang sarjana.
9. Siswa kelas IV di SDN Dadirejo 01 Pati tahun ajaran 2015/2016 yang telah berpartisipasi selama penelitian ini berlangsung.
10. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muria Kudus, untuk segala bantuan dan kerjasamanya.

Peneliti berharap skripsi ini memberikan manfaat bagi pembaca. Perhatian pembaca seperti saran yang membangun, sangat diharapkan untuk perbaikan penulisan skripsi selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat digunakan bagi yang berkepentingan.

Kudus, Mei 2016

Peneliti

Ike Nurjanah
NIM 201233264

ABSTRACT

Nurjanah, Ike. 2016. *Applying Make A Match Model Aid Puzzle Media To Increase The Result Study of Civics education with the Material Central Administration System Student IV Class SDN Dadirejo 01 Pati*. Skripsi. Education Course of Primary School Teachers. Teacher Training and Education Faculty. Muria Kudus University. Advisors: (i) Drs. Sucipto, M.Pd., Kons (ii) Deka Setiawan, S.Pd, M.Pd

Key words: *Make A Match Model, Improve Learning Outcomes civics education, Central Administration System.*

The result of this research is to know the effect of Make A Match model about the result skill, activities and the result study in Kognitive, Afektive, although Psikomotorik of civics education subject in Central Administration System material. The result of study form success that has been reached by the students after doing the learning process. Make A Match learning model is a learning model that the participation is all of the students through the game that use two cards, there are reply card where the students must looking for card pair that their bring. The hypothesis of this research is applying of Make A Match model can increase the skill of teacher in teaching, and increase the students result study of SDN Dadirejo 01 Pati in material Central Administration System.

The classroom action research was done in class IV of SDN Dadirejo 01 Pati with the subject of the research are 20 students. This research was done in 2 cycles, every cycle composed by four steps of classroom action research that is, planning, acting, observing and reflecting. The subject of this research is the researcher as the teacher and the students class IV of SDN Dadirejo 01 Pati. Technique to collect the data that use in this research are observation, interview, documentation and test. The validity experiment of test is using correlation of product moment, and the reliability by using the formula KR-20. While the data analysis that use is quantitative analysis with statistic descriptive analysis and qualitative with descriptive analysis.

The result of the research shows that applying of Make A Match model can increase the teacher skill, and the students result study. This case can be seen by the achievement indicators of success as follow. (1) Teacher skill can be seen from the cycle 1 got 67,66% increase became 81,62% in cycle II, as Good categories. (2) The students learning activity in cycle I got 66,82% increase became 77,06%, as Good qualification. (3) The increase of result study in cognitive aspect from pre-cycle became 70% and increase again became 90%. The affective aspect got presentation 73,12%, while the cycle II got 83%. In psychomotor aspect in cycle I got 71,51% and in cycle II got 81,07%.

Based on this research can be concluded that applying Make A Match model aid puzzle media can increase the teacher skill, students activity, and the result study of civics education in students class IV SDN Dadirejo 01 Pati. Based on the result of the research that has been got, the suggestion is for: (1) Students must paid attention what the teacher tells about. (2) Teacher should use applying

Make A Match model aid puzzle media because can make easier in submitting material and the students more active. (3) School must gives more facilities that needed to make the learning process run fluently. (4) The researcher in preparation for doing the research, must be maximal.



Abstrak

Nurjanah, Ike . 2016. *Penerapan Model Make A Match Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Materi Sistem Pemerintahan Pusat Siswa Kelas IV SDN Dadirejo 01 Pati*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Pembimbing (i) Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.(ii) Deka Setiawan, S.Pd, M.Pd

Kata Kunci :Model *Make A Match*, Hasil Belajar PKn, Sistem Pemerintahan Pusat

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model *Make A Match* terhadap hasil keterampilan, aktivitas dan hasil belajar siswa baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik pada mata pelajaran PKn materi Sistem Pemerintahan Pusat.

Hasil belajar merupakan keberhasilan yang sudah dicapai oleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Model pembelajaran *Make A Match* adalah model pembelajaran yang melibatkan seluruh siswa melalui permainan yang menggunakan kartu dimana ada dua kartu yaitu kartu jawaban dimana siswa harus mencari pasangan kartu yang mereka bawa. Hipotesis penelitian ini adalah penerapan *Make A Match* dapat meningkatkan keterampilan mengajar guru, dan meningkatkan hasil belajar siswa SDN Dadirejo 01 Pati pada materi Sistem pemerintahan pusat.

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di kelas IV SDN Dadirejo 01 Pati dengan subjek penelitian 20 siswa. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahapan PTK yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah peneliti sebagai guru dan siswa kelas IV SDN Dadirejo 01 Pati. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Tes diuji validitasnya menggunakan korelasi *product moment*, dan reliabilitasnya dengan menggunakan rumus KR-20. Sedangkan analisis data yang digunakan adalah analisis kuantitatif dengan analisis statistik deskriptif dan kualitatif dengan analisis deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan penerapan model *Make A Match* dapat meningkatkan keterampilan guru, dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari tercapainya indikator keberhasilan sebagai berikut. (1) keterampilan guru dilihat dari siklus I mendapat 67,66% meningkat menjadi 81,62% di siklus II dengan kategori baik (2) aktivitas belajar siswa pada siklus I memperoleh 66,82% meningkat menjadi 77,06% dengan kualifikasi baik (3) peningkatan hasil belajar aspek kognitif dari pra siklus menjadi 70 % dan meningkat lagi menjadi 90%. Aspek afektif memperoleh persentase 73,12%, sedangkan siklus II mendapatkan

83%. Pada aspek psikomotorik siklus I mendapat 71,51% dan siklus II mendapatkan 81,07%.

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Make A Match* berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar PKn pada siswa kelas IV SDN Dadirejo 01 Pati. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, disarankan kepada (1) Siswa hendaknya selalu memperhatikan apa yang disampaikan guru. (2) Guru hendaknya menggunakan penerapan model *Make A Match* berbantuan media *puzzle* karena dapat mempermudah dalam menyampaikan materi dan membuat siswa lebih aktif. (3) Sekolah hendaknya menyediakan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk memperlancar proses pembelajaran. (4) Peneliti dalam mempersiapkan untuk pelaksanaan penelitian, harus lebih maksimal.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LOGO	ii
JUDUL	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING	v
PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRACT	ix
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR BAGAN	xviii
DAFTAR DIAGRAM	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	9
1.6 Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS TINDAKAN.....	13
2.1 Kajian Pustaka.....	13
2.1.1 Model <i>Make A Match</i> Berbantuan <i>Puzzle</i>	13
2.1.1.1 Pengertian Belajar	13
2.1.1.2 Pengertian Model Pembelajaran	14
2.1.1.3 Pengertian Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	15
2.1.1.4 Tujuan Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	16
2.1.1.5 Ciri-ciri Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	18
2.1.1.6 Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Make A Match</i>	19
2.1.1.7 Penerapan Model <i>Make A Match</i> dalam pembelajaran PKn.....	21
2.1.2 Media <i>Puzzle</i>	22
2.1.2.1 Pengertian Media <i>Puzzle</i>	22
2.1.2.2 Manfaat Media <i>Puzzle</i>	23
2.1.3 Hasil Belajar.....	24
2.1.3.1 Pengertian Belajar	24
2.1.3.2 Pengertian Hasil Belajar.....	25

2.1.3.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar.....	29
2.1.4 Keterampilan mengajar Guru.....	31
2.1.5 Pendidikan Kewarganegaraan.....	35
2.1.5.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan.....	35
2.1.5.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan.....	37
2.1.5.3 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan.....	38
2.1.6 Susunan Pemerintahan Tingkat Pusat.....	39
2.1.6.1 Susunan pemerintahan Pusat.....	39
2.1.6.1.1 Majelis Permusyawaratan Rakyat.....	40
2.1.6.1.2 Dewan Perwakilan Rakyat.....	43
2.1.6.1.3 Dewan Perwakilan Daerah.....	44
2.1.6.1.4 Presiden.....	45
2.1.6.1.5 Kekuasaan Kehakiman.....	47
2.1.6.1.6 Badan Pemeriksaan Keuangan (BPK).....	49
2.2 Penelitian Relevan.....	49
2.3 Kerangka Berpikir.....	51
2.4 Hipotesis Tindakan.....	54
BAB III METODE PENELITIAN	55
3.1 Setting dan Karakteristik Subjek Penelitian.....	55
3.1.1 Setting Penelitian	55
3.1.1.1 Waktu Penelitian	55
3.1.1.2 Lokasi Penelitian.....	55
3.1.2 Karakteristik Subjek Penelitian.....	55
3.2 Variabel Penelitian	56
3.2.1 Variabel Bebas	56
3.2.2 Variabel Terikat	56
3.3 Rancangan Penelitian	56
3.4 Prosedur Penelitian.....	59
3.4.1 Siklus I	59
3.4.2 Siklus II.....	66
3.5 Instrumen Penelitian	73
3.5.1 Lembar Pedoman Observasi	73
3.5.1.1 Lembar Observasi Keterampilan Guru	73
3.5.1.2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa	74
3.5.2 Lembar Pedoman Wawancara.....	74
3.5.3 Tes Hasil Belajar	74
3.6 Validitas dan Reliabilitas	75
3.6.1. Validitas Instrumen	75
3.6.2. Reliabilitas Instrumen	77
3.7 Teknik Analisis Data.....	78

3.7.1. Data Kuantitatif	78
3.7.2. Data Kualitatif	80
3.8 Indikator Keberhasilan	82
BAB IV HASIL PENELITIAN	83
4.1 Pra Siklus	83
4.2 Siklus I	86
4.2.1 Perencanaan	87
4.2.2 Pelaksanaan Penelitian	88
4.2.2.1 Siklus I Pertemuan I	88
4.2.2.2 Siklus I Pertemuan 2	94
4.2.3 Pengamatan	102
4.2.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru	103
4.2.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa	104
4.2.3.3 Hasil Observasi Afektif dan Psikomotorik	106
4.2.4 Refleksi	110
4.3 Siklus II	112
4.3.1 Perencanaan	112
4.3.2 Pelaksanaan Penelitian	113
4.3.2.1 Siklus II Pertemuan I	113
4.3.2.2 Siklus II Pertemuan 2	118
4.3.3 Pengamatan Siklus II	127
4.3.3.1 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru	127
4.3.3.2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa	128
4.3.3.3 Hasil Observasi Afektif dan Psikomotorik	129
4.3.4 Refleksi	133
BAB V HASIL PEMBAHASAN	137
5.1 Keterampilan Mengajar Guru	137
5.2 Hasil Aktivitas Belajar Siswa	139
5.3 Hasil Belajar PKn	143
5.3.1 Hasil Belajar PKn Ranah Kognitif	143
5.3.2 Hasil Belajar PKn Ranah Afektif	147
5.3.3 Hasil Belajar PKn Ranah Psikomotorik	148
BAB VI SIMPULAN DAN SARAN	151
6.1 Simpulan	151
6.2 Saran	152
DAFTAR PUSTAKA	155
LAMPIRAN-LAMPIRAN	158

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Penerapan Model <i>Make A Match</i> Berbantuan Media <i>Puzzle</i> dalam mata pelajaran PKn.....	21
3.1 Tahap perencanaan Siklus	58
3.2 Kriteria Ketuntasan Mininal SDN Dadirejo 01	79
3.3 Kriteria Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa	80
3.4 Pedoman Penskoran Aktifitas Belajar Siswa	81
3.5 Pedoman Penskoran Keterampilan Guru	82
4.1 Daftar Nilai Pra Siklus	84
4.2 Jadwal Penelitian Tindakan Kelas Siklus I	86
4.3 Hasil Nilai Evaluasi Siklus I	101
4.4 Katagori Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	102
4.5 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus I.....	103
4.6 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I	105
4.7 Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus I	107
4.8 Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus I	108
4.9 Hasil Evaluasi Siklus II	124
4.10 Katagori Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	126
4.11 Progress Hasil Belajar Siswa	126
4.12 Hasil Observasi Keterampilan Mengajar Guru Siklus II	127
4.13 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	128
4.14 Hasil Belajar Siswa Ranah Afektif Siklus II	130
4.15 Hasil Belajar Siswa Ranah Psikomotorik Siklus II	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Skema kerangka berfikir	53
Gambar 4.1 Siswa menjawab pertanyaan pada Siklus I Pertemuan 1	89
Gambar 4.2 Siswa menyanyi bersama pada Siklus I Pertemuan 1	89
Gambar 4.3 Guru menjelaskan aturan model <i>Make A Match</i> pada Siklus I Pertemuan 1	90
Gambar 4.4 Pembagian kartu pada Siklus I Pertemuan 1	91
Gambar 4.5 Siswa mencari pasangan kartu pada Siklus I Pertemuan 1	92
Gambar 4.6 Siswa mendapat hukuman pada Siklus I Pertemuan 1	92
Gambar 4.7 Siswa menyusun <i>puzzle</i> dan mengerjakan LKS pada Siklus I Pertemuan 1	93
Gambar 4.8 Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya pada Siklus I Pertemuan 1	94
Gambar 4.9 Siswa bernyanyi Bersama pada Siklus I Pertemuan 2	95
Gambar 4.10 Siswa menjawab pertanyaan pada Siklus I Pertemuan 2	96
Gambar 4.11 Pembagian kartu pada Siklus I Pertemuan 2	97
Gambar 4.12 Siswa mencari pasangan kartu Siklus I Pertemuan 2	98
Gambar 4.13 Siswa mendapat hukuman pada Siklus I Pertemuan 2	98
Gambar 4.14 Siswa mengerjakan LKS pada Siklus II Pertemuan 1	99
Gambar 4.15 guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya pada Siklus II Pertemuan 1	100
Gambar 4.16 Siswa menjawab pertanyaan guru pada Siklus II Pertemuan 1 .	114
Gambar 4.17 Siswa bernyanyi bersama pada Siklus II Pertemuan 1	114
Gambar 4.18 Guru menjelaskan aturan model <i>Make A Match</i> pada Siklus II Pertemuan 1	115
Gambar 4.19 Pembagian Kartu pada Siklus II Pertemuan 1	116
Gambar 4.20 Siswa mendapat hukuman pada Siklus II Pertemuan 1	117
Gambar 4.21 Siswa mengerjakan LKS pada Siklus II Pertemuan 1	117
Gambar 4.22 Siswa dan guru Tanya jawab pada Siklus II Pertemuan 1	118
Gambar 4.23 Guru menjelaskan materi pada Siklus II Pertemuan 2	119
Gambar 4.24 Siswa menjawab pertanyaan pada Siklus II Pertemuan 2	120
Gambar 4.25 Pembagian Kartu pada Siklus II Pertemuan 2	121
Gambar 4.26 Pencarian pasangan kartu pada Siklus II Pertemuan 2	122
Gambar 4.27 Siswa mengerjakan LKS pada Siklus II Pertemuan 2	123
Gambar 4.28 Siswa dan guru menyimpulkan materi pembelajaran pada Siklus II Pertemuan 2	124

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
2.1 Bagan pola organisasi pemerintahan pusat	43
3.1 Bagan Model PTK	57



DAFTAR DIAGRAM

Diagram	Halaman
Gambar 4.1 Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Pra Siklus	85
Gambar 4.2 Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Siklus I	102
Gambar 4.3 Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus I	108
Gambar 4.4 Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus 1	109
Gambar 4.5 Ketuntasan Hasil Belajar Klasikal Siklus II.....	125
Gambar 4.6 Hasil Belajar Ranah Afektif Siklus II	131
Gambar 4.7 Hasil Belajar Ranah Psikomotorik Siklus II	132
Gambar 4.8 Peningkatan Keterampilan Mengajar Guru Siklus I dan Siklus II	133
Gambar 4.9 Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus 1 dan Siklus II.....	134
Gambar 4.10 Peningkatan Hasil Belajar Siklus 1 dan Siklus II.....	135
Gambar 4.11 Indikator Keberhasilan Penelitian	136



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Jadwal Pelaksanaan Penelitian	158
Lampiran 2: Hasil Wawancara Guru Pra Penelitian	159
Lampiran 3: Hasil Wawancara Siswa Pra Penelitian	162
Lampiran 4: Nilai siswa Pra siklus	163
Lampiran 5: Absensi Kelas IV SDN Dadirejo 01 Siklus I.....	164
Lampiran 6: Silabus Pembelajaran PKn Siklus 1	165
Lampiran 7: RPP Siklus 1 Pertemuan I	168
Lampiran 8: RPP Siklus I Pertemuan II.....	172
Lampiran 9: Materi Pembelajaran Siklus I Pertemuan I.....	177
Lampiran 10: Kartu Soal Siklus I.....	183
Lampiran 11: LKS Siklus 1 Pertemuan 1	187
Lampiran 12: LKS Siklus 1 Pertemuan 1I.....	188
Lampiran 13: Uji Validitas Soal Siklus I.....	189
Lampiran 14: Uji Reliabilitas Soal Siklus I	191
Lampiran 15: Kisi-Kisi Soal Siklus 1	192
Lampiran 16: Soal Siklus 1	193
Lampiran 17: Kunci Jawaban Soal Siklus 1	197
Lampiran 18: Nilai Soal Evaluasi Siklus 1	198
Lampiran 19: Hasil Obervasi Keterampilan guru Siklus 1 Pertemuan I.....	199
Lampiran 20: Hasil Obervasi Keterampilan guru Siklus 1 Pertemuan 2.....	201
Lampiran 21: Kriteria Penilaian Lembar Observasi Aktivitas siswa.....	203
Lampiran 22: Hasil Obervasi Aktivitas Siswa Siklus 1 Pertemuan 1	204
Lampiran 23: Hasil Obervasi Aktivitas Siswa Siklus 1 Pertemuan 2.....	206
Lampiran 24: Kriteria Penilaian Lembar Observasi Ranah Afektif	208
Lampiran 25: Hasil Obervasi Ranah Afektif Siklus 1 Pertemuan 1	209
Lampiran 26: Hasil Obervasi Ranah Afektif Siklus 1 Pertemuan 2	212
Lampiran 27: Kriteria Penilaian Lembar Observasi Ranah Psikomotorik	215
Lampiran 28: Hasil Obervasi Ranah Psikomotorik Siklus 1 Pertemuan 1	217
Lampiran 29: Hasil Obervasi Ranah Psikomotorik Siklus 1 Pertemuan 2	220
Lampiran 30: Silabus Pembelajaran PKn Siklus II.....	223

Lampiran 31: RPP Siklus II Pertemuan I.....	226
Lampiran 32: RPP Siklus II Pertemuan II	230
Lampiran 33: Materi Pembelajaran Siklus II.....	234
Lampiran 34: LKS Siklus II Pertemuan I	239
Lampiran 35: LKS Siklus II Pertemuan II	241
Lampiran 36: Absensi Kelas IV SDN Dadirejo 01 Siklus II	242
Lampiran 37: Kartu Soal siklus II.....	243
Lampiran 38: Uji Validitas Soal Siklus II.....	247
Lampiran 39: Uji Reliabilitas Soal Siklus II.....	249
Lampiran 40: Kisi-Kisi Soal Siklus II.....	250
Lampiran 41: Soal Siklus II	251
Lampiran 42: Kunci Jawaban Soal Siklus II.....	255
Lampiran 43: Nilai Soal Evaluasi Siklus II	256
Lampiran 44: Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan I.....	257
Lampiran 45: Hasil Observasi Keterampilan Guru Siklus II Pertemuan 2	259
Lampiran 46: Kriteria Penilaian Lembar Observasi Aktifitas Siswa.....	261
Lampiran 47: Hasil Observasi Aktifitas Siswa Siklus II Pertemuan 1	262
Lampiran 48: Hasil Observasi Aktifitas Siswa Siklus II Pertemuan 2	264
Lampiran 49: Kriteria Penilaian Lembar Observasi Ranah Afektif	266
Lampiran 50: Hasil Observasi Ranah Afektif siswa Siklus II Pertemuan 1.....	267
Lampiran 51: Hasil Observasi Ranah Afektif siswa Siklus II Pertemuan 2.....	270
Lampiran 52: Kriteria Penilaian Lembar Observasi Ranah Psikomotorik.....	273
Lampiran 53: Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 1.....	275
Lampiran 54: Hasil Observasi Ranah Psikomotorik Siklus II Pertemuan 2	278
Lampiran 55: Pembagian Kelompok	281
Lampiran 56: Hasil Wawancara Siswa Setelah Penelitian.....	282
Lampiran 57: Hasil Wawancara Guru Setelah Penelitian.....	283
Lampiran 58: Dokumentasi Penelitian.....	284
Lampiran 59: Dokumentasi Media Puzzle.....	289
Lampiran 60: SK Bimbingan	290
Lampiran 61: Berita Acara Bimbingan	291

Lampiran 62: Surat Izin Penelitian	300
Lampiran 63: Surat Keterangan Penelitian	301
Lampiran 64: Surat Selesai Bimbingan	302
Lampiran 65: Surat Permohonan Ujian Skripsi	303
Lampiran 66: Surat Pernyataan	304
Lampiran 67: Riwayat Hidup	305

